



© kreatikar/pixabay

Digitale Angebote zur Berufs- und Studienorientierung – Handout zum Online-Seminar für Regionale Netzwerke SCHULEWIRTSCHAFT am 16. Juni 2021

Digitale Berufsorientierung (BO)

1 Definition

- setzt digitale Medien und Technologien ...
- in verschiedenen Settings und mit unterschiedlichen Strategien ein ...
- um ausbildungsbezogenes Entscheiden, Planen und Handeln am Übergang von Schule in den Beruf zu unterstützen bzw. zu beeinflussen.

2 Digitale BO-Formate

- Multimediale und -funktionelle Websites (Ausbildungsberufe, Berufsfelder, Studiengänge etc.)
Beispiele: BERUFE Entdecker, watchado, Azubiyo, Elementare Vielfalt, ausbildung-me, IT for Girls, einzelne Ausbildungsbetriebe
- Native Mobile Apps (Ausbildungsberufe, Berufsfelder, Studiengänge etc.)
Beispiel: Svipe, AzubiWelt
- Online-Assessment (Website, Mobile App)
Beispiel: Aivy, Check-U
- Berufe-Videos (2D, 360°)

Beispiele: Videoplattformen, Berufe-TV, azubot, azubiTV (HWK), Ich mach´s! (BR), BOP-Werkstatttage Videos, Dein erster Tag, Berufe VR

- Podcasts (Audio)
Beispiele: Zeig mir deinen Job! (ARD-Audiothek), Start ins Leben, Hallo Berufswelt, BerufsInsights, Du bist Was?, Was macht (alle Spotify)
- Multimediale E-Books
- Digital Game-based Learning (Serious Games)
Computerspiele (kommerziell, nicht-kommerziell): Simulationen, Strategie, Adventure (z. B. Serena Supergreen), Management-Spiele/Planspiele
Spiele mit alternierenden Realitäten (z. B. Alternate Reality Games wie GLARS)
- Online-Wettbewerbe
- Online-Planspiele (Planspiel-Datenbank bpb)
- Digitale Infoveranstaltungen
Beispiele: Elternveranstaltungen von IHK, HWK, Netzwerk Zukunft, Ausbildungsbetrieben (z.B. RWE, Siemens, Bayer, SAP, Fresenius, Deutsche Telekom)
- Online-Seminare / Workshops mit Videokonferenztools
Beispiele: Coaching4Future, Digitaler Campus Ausbildungsoffensive Bayern
- Online-Kurse
einfaches WBT, komplexer Kurs mit Webinaren, Selbstlernphasen etc. auf Lernplattform
- Online-Ausbildungsmessen, Azubi-Online-Dating
- Online-Konferenzen, Online-Festivals
Beispiel (als Modell): TINCON
- Online-Coaching / Mentoring
Beispiel: CyberMentor
- Instant Messaging & bilaterale Videomeetings für Einzelgespräche
- E-Portfolio
Beispiel: berufswahlapp
- Virtuelle Rundgänge (360°, 3D)
- Virtual Reality (6DOF)
- Augmented/Mixed Reality



Lernen ist Erfahrung. Alles andere ist einfach nur Information. – Albert Einstein

3 360° Berufe-Videos vs. virtuelle Betriebsrundgänge (Beispiele)

360° Video

[Dein erster Tag](#) (Studio2B)

(Smartphone, YouTube-App, Suchbegriff: Dein erster Tag)

3D-Betriebsrundgang

[Hermes Logistik Center Berlin-Brandenburg](#)

(Software: Matterport)

Panorama-Rundgang mit Animation

[Patio de los Perfumes](#) (Software: 3DVista)

Weitere Beispiele:

- omnia360, Scout Ed, expedition d, Matterport, Berufe VR



4 Virtual Reality (VR) – Beispiele und Eigenschaften

[Engage, Immersive VR Education](#) (1:43); [Training Ground Operations](#) (1:14)

Eigenschaften

- Handlungsorientiertes Erleben und Erlernen von Tätigkeiten in verschiedenen Situationen mit Feedbacks
- Vielfältige Lernumgebungen, auch solche die real nicht zugänglich, zu kostenintensiv oder zu gefährlich/schädlich sind
- exploratives Lernen in sicherem Umfeld (Fehler machen ohne reale Konsequenzen)
- Selbstreguliertes, flexibles Lernen
- Remote Kommunikation in verschiedenen Umgebungen mit Präsenzgefühl
- Realitätsnahe, dreidimensionale Darstellungen
- Visualisierungen von Prozessen, Objekten etc. in verschiedenen Größendimensionen und Zeitabläufen
- Einfache Wiederholbarkeit
- Unabhängigkeit von Zeit und/oder Ort
- Einsparung von Zeit und Ressourcen, weniger Personalaufwand, keine räumlichen Restriktionen

5 Augmented & Mixed Reality (AR/MR)

AR/MR, [Vuforia von PTC](#) (2:12)

MR, [Spatial](#) (2:15)



Patrick Schneider/Unsplash

Eigenschaften

- Multimediale Schritt für Schritt Anleitungen (freie Hände bei Datenbrillen)
- Multimediale und automatisierte Informationen / Erklärungen zu physischen Objekten mit einfacher Wiederholbarkeit (z. B. Maschinen, Produktionsanlagen)
- Dreidimensionale Darstellungen
- Visualisierungen von Prozessen, Objekten etc. in verschiedenen Größendimensionen und Zeitabläufen
- Hologramme mit anderen teilbar und greifbar
- parallele Visualisierung von Lernmaterialien in beliebiger Skalierung
- Remote-Kommunikation mit vielfältigen Interaktionsmöglichkeiten und Präsenzgefühl

Anbieter VR/AR

- Viele kommerzielle Anbieter mit BO-relevanten Produkten
 - Beispiele: #Engage #eon reality #OneBonsai #Strivr #Immerse #1000 realities #Aveva #Tengo Interactive
 - Übersicht: [Institute for Immersive Learning](#)
- Verschiedene öffentlich geförderte / gemeinnützige Angebote aus Deutschland mit BO-Relevanz
 - Beispiele: #Virtual Work Experience #HandLeVR #SVL
 - Übersicht: [Coplar-Leitfaden](#)

Nicht nur ersetzen, sondern verbessern und Erfahrungsräume erweitern.

Ihr Ansprechpartner beim Netzwerk Zukunft:

Jan Finke | jan.finke@netzwerkzukunft.de



pikisuperstar/Freepik